On croyait avoir tout vu. D'abord le Big bang et la formation de la Terre. Ensuite les dinosaures, les guerres, la peste, la grippe espagnole, le scorbut, l'anthrax, la vache folle, le H1N1 et Justin Bieber.

Que pouvait-il arriver de pire?

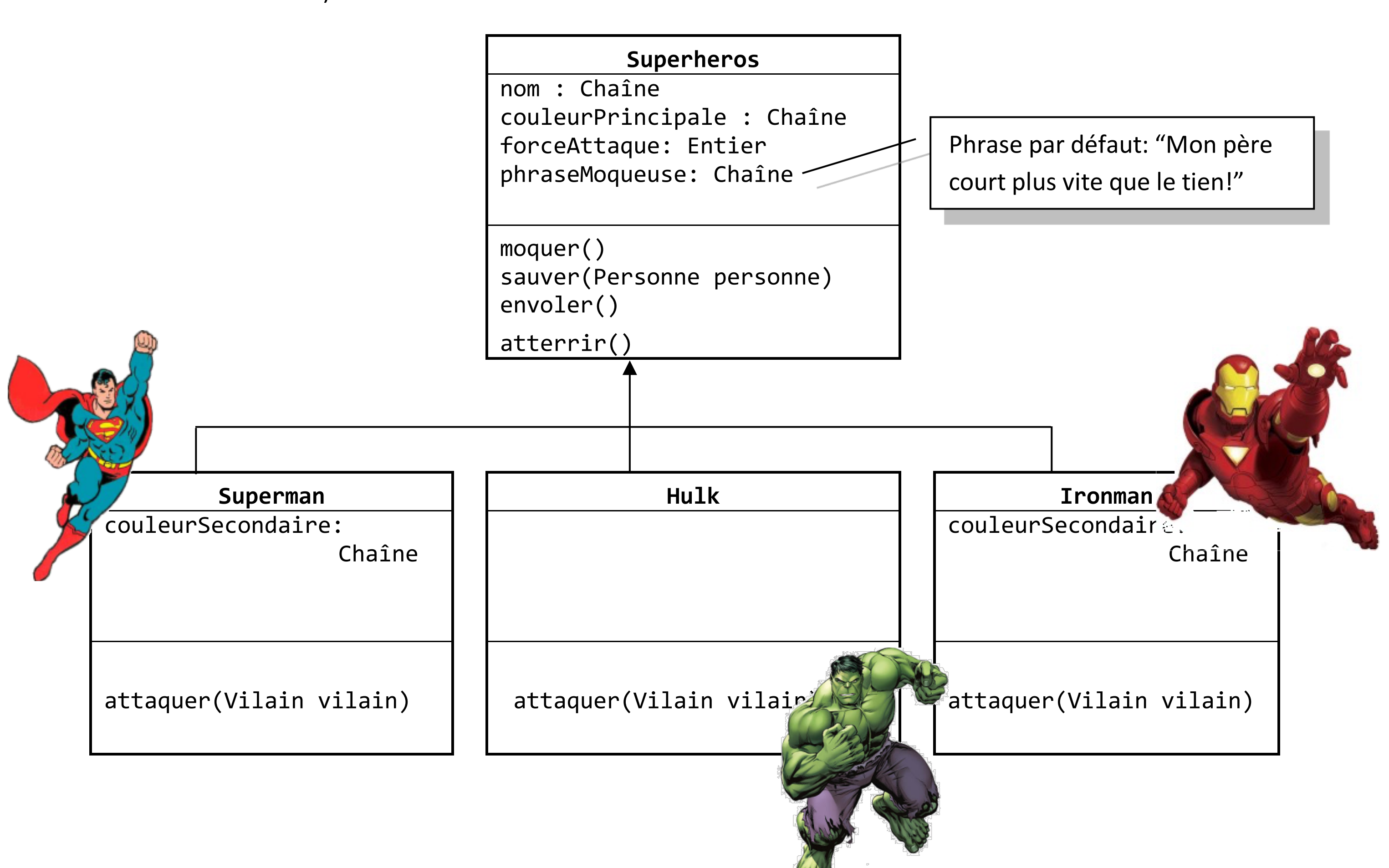
Une alliance improbable de méchants se sont unis pour attaquer l'humanité : démons, extraterrestres, mutants et Justin Bieber forment dorénavant une super équipe de vilains prêt à tout pour conquérir le monde!

Who you gonna call?

> Cette référence vintage est complètement assumée par vos professeurs qui se sentaient vieux jusqu'au récent remake.

Super Exercice de révision

On vous demande de programmer votre équipe de superhéros pour sauver l'humanité dans votre 3e cours de programmation (rien de moins). En plus ça s'écrit bien dans un CV par la suite (Expériences antérieures : Sauver l'humanité).



Précisions :

- S'il y a des trucs manquants, superflus, mal placés par rapport aux différentes classes, vous devez corriger le schéma et vos classes.
- Chaque classe doit avoir un constructeur qui initialise chacune de ses propriétés, et sa superclasse.
- Les attributs des Superhéros ne peuvent pas être modifiés après avoir été créé par le constructeur.
- La méthode `moquer()` doit afficher la phrase typique que le superhéros va dire pour se moquer du vilain qu'il affrontera. **Ironman ne doit pas modifier le message de moquerie par défaut.**
- Un superhéros ne peut atterrir s'il ne s'est pas tout d'abord envolé. Afficher un message d'avertissement autrement.
- La méthode `sauver()` prend une Personne en paramètre (vous devrez créer une classe Personne), mais on ne vous demande pas de coder le corps de cette méthode.
- Créez la classe Vilain, qui doit avoir une propriété « forceDefense : entier », et un « nom : String ».
- La méthode `attaquer()` prend un Vilain en paramètre. Attaquer doit afficher le message :
  - `Hulk attaque Venom pour 15 points de dommage`
    (où **`dommage = forceAttaque – forceDefense`**)
- Créez dans votre Main :
  - *Un superhéro* `Superman` de force d'attaque 25
  - *Un superhéro* `Ironman` de force d'attaque 20
  - *Un superhéro* `Hulk` de force d'attaque 40
  - *Un Vilain* `Loki` de force de défense 18
  - *Un Vilain* Venom de force de défense 15

  Dans l'exercice vous n'avez pas à vraiment gérer les dommages faits au vilain, seulement afficher les messages demandés.

Lorsque les classes sont programmées:

Dans votre `main()`, créer chacun des superhéros, des personnes à sauver et des vilains à attaquer. Faites s'envoler et atterrir les superhéros qui peuvent voler. Moquer et attaquer des vilains! Vérifiez que vous ne pouvez atterrir que si vous êtes en vol.

Avant la suite de l'exercice, répondez à cette question :

Qu'est-ce qu'on pourrait modifier au schéma des classes pour rendre le tout encore plus pertinent avec la programmation orientée objet?